

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **2001-232067**

(43)Date of publication of application : **28.08.2001**

(51)Int.CI.

A63F 13/12
H04M 15/00

(21)Application number : **2000-021821**

(71)Applicant : **YUNIREKKU:KK**
YAMAGISHI JUNICHI

(22)Date of filing : **26.01.2000**

(72)Inventor : **YAMAGISHI JUNICHI**

(30)Priority

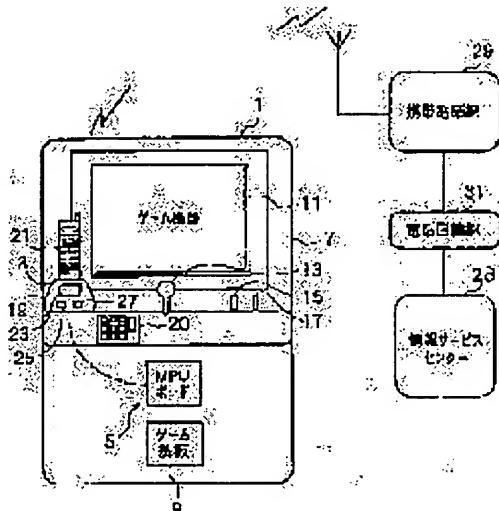
Priority number : **11359862** Priority date : **17.12.1999** Priority country : **JP**

(54) MANAGEMENT DEVICE AND MANAGEMENT METHOD USING MOBILE OBJECT COMMUNICATION TERMINAL

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To play a game without using small money and to easily collect a charge.

SOLUTION: This management device is provided with a game part 1 for storing game information and enabling the game by the input of individual information, an input part 3 for freely attachably and detachably connecting a mobile object communication terminal 21 and inputting the individual information and a control part 5 for reading a subscribing number as the individual information from the mobile object communication terminal 21 connected to the input part 3, calling an information service center 28 and enabling the game by the game part 1. The information service center 28 performs charging corresponding to the game through a mobile object communication network 29 and a fixed communication network 31.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] **22.03.2001**

[Date of sending the examiner's decision of rejection] **17.06.2003**

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of 2003-13529
rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's 16.07.2003
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-232067

(P2001-232067A)

(43)公開日 平成13年8月28日 (2001.8.28)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/12
H 0 4 M 15/00

識別記号

F I

テ-マ-ト(参考)

A 6 3 F 13/12
H 0 4 M 15/00

B 2 C 0 0 1
Z 5 K 0 2 5
9 A 0 0 1

審査請求 有 請求項の数10 O L (全 10 頁)

(21)出願番号 特願2000-21821(P2000-21821)
(22)出願日 平成12年1月26日 (2000.1.26)
(31)優先権主張番号 特願平11-359862
(32)優先日 平成11年12月17日 (1999.12.17)
(33)優先権主張国 日本 (JP)

(71)出願人 598132299
株式会社ユニレック
東京都台東区雷門2丁目6番3号
(71)出願人 599173815
山岸 潤一
東京都台東区雷門2丁目6番3号 株式会
社ユニレック内
(72)発明者 山岸 潤一
東京都台東区雷門2丁目6番3号 株式会
社ユニレック内
(74)代理人 100110629
弁理士 須藤 雄一

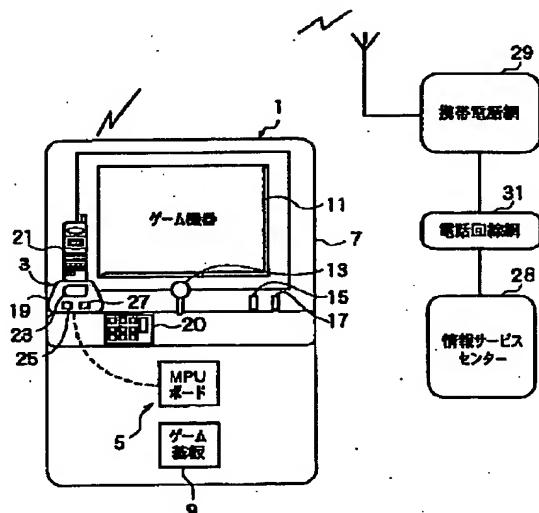
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 移動体通信端末を用いた管理装置、管理方法

(57)【要約】

【課題】 小銭を用いることなく遊戯可能とし、簡単な料金徴収を可能とする。

【解決手段】 遊戯情報を記憶し個人情報の入力により遊戯が可能な遊戯部1と、移動体通信端末21を着脱自在に接続し個人情報を入力する入力部3と、入力部3に接続された移動体通信端末21から個人情報としての加入番号を読みとり情報サービスセンター28へ発呼すると共に遊戯部1による遊戯を可能とする制御部5とを備え、情報サービスセンター28は、移動体通信網29、固定通信網31を介して遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき課金センターへ発呼すると共に該発呼に基づき前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記課金センターは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項2】 遊戯情報を記憶し個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、

移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に基づいて前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項3】 請求項2記載の移動体通信端末を用いた管理装置であって、

前記情報サービスセンターは、遊戯情報の新着情報を記憶し前記発呼に応じて該新着情報を発信し、前記制御部は、前記新着情報を受信して前記遊戯前に出力することを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項4】 個人情報に基づいて入場が可能な遊戯場と、

移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に基づいて前記遊戯場の入場を可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記入場に応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項5】 個人情報に基づいて遊戯用の投入片の払い出しが可能な払出部と、

移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に基づいて前記払出部の払い出しを可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記払い出しに応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項6】 請求項2～5の何れかに記載の移動体通信端末を用いた管理装置であって、

個人情報として暗唱番号を入力する暗証番号入力部を備え、

前記制御部は、前記入力された暗証番号が個人情報に対応するとき情報サービスセンターへ発呼することを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項7】 遊戯情報を記憶し個人情報に基づいて遊

戯が可能な遊戯部と、

移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に応じて前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理方法。

【請求項8】 個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、

インターネット接続が可能な移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づきインターネットプロバイダへ発呼すると共に該発呼に基づき前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記インターネットプロバイダは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項9】 個人情報に基づいてインターネット情報

20 の操作が可能であり、移動体通信端末からの個人情報の入力に基づきインターネットプロバイダへ発呼すると共に該発呼に基づき前記インターネット情報の操作を可能とする情報端末機を備え、

前記インターネットプロバイダは、前記操作に応じた課金を行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【請求項10】 請求項1～5、8、9の何れかに記載の移動体通信端末を用いた管理装置であって、

前記移動体通信端末は、前記入力を無線で行うことを特徴とする移動体通信端末を用いた管理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、遊技場などにおいてゲーム機器等を管理するための移動体通信端末を用いた管理装置、管理方法に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来より、遊技場などにおいてゲーム機器等で遊戯を行う場合には、遊戯者が100円玉などの硬貨を投入して遊戯ができるようになっている。かかるゲーム機器等において、複数回遊戯を行うには、複数の100円玉等が必要となり、これを常時遊戯者が持っているのは煩雑であり、また両替機で両替しながらゲームを行うのも同様に煩雑である。

【0003】 これに対し近年では、特開平5-14655号、特開平7-171240号公報に記載されたものなどのように、プリペイドカード、会員カード、さらにはクレジットカードを用いて小銭を持たずにゲームを行うようにすることもできる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、近年では携

帶電話などの移動体通信手段の発達、インターネットの発達がめざましく、その汎用性をより高めることも望まれている。

【0005】本発明は、移動体通信端末を用い、簡単な管理によって十分に遊戯を楽しむこと等が可能な管理装置、管理方法の提供を課題とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1の発明は、個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき課金センターへ発呼すると共に該発呼に基づき前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記課金センターは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする。

【0007】請求項2の発明は、遊戯情報を記憶し個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に基づいて前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする。

【0008】請求項3の発明は、請求項2記載の移動体通信端末を用いた管理装置であって、前記情報サービスセンターは、遊戯情報を記憶し前記発呼に応じて該新着情報を発信し、前記制御部は、前記新着情報を受信して前記遊戯前に出力することを特徴とする。

【0009】請求項4の発明は、個人情報に基づいて入場が可能な遊戯場と、移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に基づいて前記遊戯場の入場を可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記入場に応じた課金を行うことを特徴とする。

【0010】請求項5の発明は、個人情報に基づいて遊戯用の投入片の払い出しが可能な払出部と、移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に基づいて前記払出部の払い出しを可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記払い出しに応じた課金を行うことを特徴とする。

【0011】請求項6の発明は、請求項2～5の何れかに記載の移動体通信端末を用いた管理装置であって、個人情報として暗唱番号を入力する暗証番号入力部と備え、前記制御部は、前記入力された暗証番号が個人情報に対応するとき情報サービスセンターへ発呼することを特徴とする。

【0012】請求項7の発明は、遊戯情報を記憶し個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末

による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に該発呼に応じて前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記情報サービスセンターは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする。

【0013】請求項8の発明は、個人情報に基づいて遊戯が可能な遊戯部と、インターネット接続が可能な移動体通信端末から個人情報を入力する入力部と、前記移動体通信端末による個人情報の入力に基づきインターネットプロバイダへ発呼すると共に該発呼に基づき前記遊戯部による遊戯を可能とする制御部とを備え、前記インターネットプロバイダは、前記遊戯に応じた課金を行うことを特徴とする。

【0014】請求項9の発明は、個人情報に基づいてインターネット情報の操作が可能であり、移動体通信端末からの個人情報の入力に基づきインターネットプロバイダへ発呼すると共に該発呼に基づき前記インターネット情報の操作を可能とする情報端末機を備え、前記インターネットプロバイダは、前記操作に応じた課金を行うことを特徴とする。

【0015】請求項10の発明は、請求項1～5、8、9の何れかに記載の移動体通信端末を用いた管理装置であって、前記移動体通信端末は、前記入力を無線で行うことを特徴とする。

【0016】

【発明の効果】請求項1の発明では、遊戯者が移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、制御部は移動体通信端末による個人情報の入力に基づき課金センターへ発呼すると共に、該発呼に基づき遊戯部による遊戯を可能とする。従って、遊戯者は移動体通信端末を操作するだけで遊戯部による遊戯が可能となり、小銭を用いるという煩わしさから解放され、ゲーム等を十分に楽しむことができる。課金センターは遊戯に応じた課金を行うことができる。また課金設定の自由度も高めることができる。

【0017】請求項2の発明では、遊戯者が移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、制御部は移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に、該発呼に基づき遊戯部による遊戯を可能とする。従って、遊戯者は移動体通信端末を操作するだけで遊戯部による遊戯が可能となり、小銭を用いるという煩わしさから解放され、ゲーム等を十分に楽しむことができる。情報サービスセンターは遊戯に応じた課金を行うことができる。また課金設定の自由度も高めることができる。

【0018】請求項3の発明では、請求項2の発明の効果に加え、情報サービスセンターは発呼に応じて遊戯の新着情報を発信し、制御部は新着情報を受信して遊戯前に出力し、遊戯者に新着情報を提供することができる。

【0019】請求項4の発明では、遊戯者が移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、制御部は移動

体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に、該発呼に基づき遊技場への入場を可能とする。従って、遊戯者は移動体通信端末を操作するだけで遊戯場へ入場することができる。また情報サービスセンターは、入場に応じて課金することができる。また課金設定の自由度も高めることができる。

【0020】請求項5の発明では、遊戸者が移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、制御部は移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に、該発呼に基づき払出部の払い出しを可能とする。これによって、遊戸者は移動体通信端末を操作するだけで遊戸用の投入片の払い出しを受けることができる。情報サービスセンターは、投入片の払い出しに応じた課金を行うことができる。また課金設定の自由度も高めることができる。

【0021】請求項6の発明では、請求項2～5の何れかの効果に加え、個人情報として暗証番号も入力させるようにしたので、移動体通信端末の所有者以外が移動体通信端末を使用することが困難となり、より適正な課金を行わせることができ。

【0022】請求項7の発明では、遊戸者が移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、制御部は移動体通信端末による個人情報の入力に基づき情報サービスセンターへ発呼すると共に、該発呼に基づき遊戸部による遊戸を可能とする。従って、遊戸者は移動体通信端末を操作するだけで遊戸部による遊戸が可能となり、小銭を用いるという煩わしさから解放され、ゲーム等を十分に楽しむことができる。情報サービスセンターは遊戸に応じた課金を行うことができる。また課金設定の自由度も高めることができる。

【0023】請求項8の発明では、インターネット接続が可能な移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、制御部は移動体通信端末による個人情報の入力に基づきインターネットプロバイダへ発呼すると共に、該発呼に基づき遊戸部による遊戸を可能とする。従って、遊戸者は移動体通信端末を操作するだけで遊戸部による遊戸が可能となり、小銭を用いるという煩わしさから解放され、ゲーム等を十分に楽しむことができる。インターネットプロバイダは、遊戸に応じた課金を行うことができる。また課金設定の自由度も高めることができる。

【0024】請求項9の発明では、移動体通信端末から入力部に個人情報を入力すると、情報端末機は移動体通信端末からの個人情報の入力に基づきインターネットプロバイダへ発呼すると共に該発呼に基づきインターネット情報の操作を可能とする。従って、利用者は移動体通信端末を操作するだけで情報端末機によるインターネット情報の操作が可能となり、小銭を用いるという煩わしさから解放され、ゲーム等を十分に楽しむこと等ができる。インターネットプロバイダは、インターネット情報の操作に応じた課金を行うことができる。また課金設定

の自由度も高めることができる。

【0025】請求項10の発明では、請求項1～5、8、9の何れかの発明の効果に加え、移動体通信端末を用い、入力部への個人情報の入力を無線で行うことができ、より簡単に操作を行うことができる。

【0026】

【発明の実施の形態】（第1実施形態）図1は本発明の第1実施形態に係る移動体通信端末を用いた管理装置のブロック図を示している。この移動体通信端末を用いた管理装置は、遊戸部1と、入力部3と、制御部5とを備えている。前記遊戸部1は、ハウジング7内にゲーム基板9を備え、遊戸情報としてゲームを記憶している。またハウジング7には、記憶したゲームを出力する画面11が備えられ、遊戸者は操作ノブ13等の操作によって画面11を見ながらゲームを楽しむことができる。

【0027】前記遊戸部1のハウジング7には、硬貨投入口15、17が設けられている。硬貨投入口15は、例えば100円玉1枚の投入口であり、該投入によって単位回、例えば1回のゲームができるようになっている。硬貨投入口17は、例えば500円玉の投入口であり、例えば5回のゲームができるようになっている。このゲームの開始は後述するゲームクレジットスイッチの制御によって行われている。

【0028】また、前記遊戸部1のハウジング7には、暗証番号入力部としてテンキー20が設けられている。テンキー20によって入力された暗証番号は、制御部5に入力されるようになっている。なお暗証番号の入力は、移動体通信端末21で行うようにすることもできる。この場合は、テンキー20は不要であり、移動体通信端末21が暗証番号入力部となる。

【0029】前記入力部3は、前記移動体通信端末21から個人情報を入力するもので、ハウジング7に固定されたフォルダ19によって構成されている。フォルダ19は上部に接続口（図示せず）を備えており、接続口内部に移動体通信端末21として携帯電話やP.H.S等の種類に応じて複数種のコネクタが配置されている。従って、移動体通信端末21の種類は問わない。

【0030】前記フォルダ19の正面上部には、ステータス表示部23が設けられ、その下部にはゲームスタート同意ボタン25、27が設けられている。一方のゲームスタート同意ボタン25は硬貨投入口15に対応し、1回のゲームに同意するものである。他方のゲームスタート同意ボタン27は前記硬貨投入口17に対応し、例えば5回のゲームに同意するものである。ゲームを例えば2回行いたいときは、1回のゲームが終了したあと再びゲームスタート同意ボタン25を押すことによって行うことができる。3回、4回のゲームについても同様である。また、6回のゲームを行いたいときは、ゲームスタート同意ボタン27によって5回のゲームが終了したあと再びゲームスタート同意ボタン25を押すことによ

って、合計6回のゲームを行うことができる。7回以上のゲームを行う場合についても同様である。なおボタンの種類、組み合わせは他のものも採用することができる。

【0031】前記制御部5は、MPUボードで構成され、前記入力部3に接続された移動体通信端末21から個人情報としての加入番号を読み取り、情報サービスセンター28へ発呼すると共に、前記遊戲部1による少なくとも単位回の遊戯を可能とするものである。加入番号の読み取り等は後述する。

【0032】前記情報サービスセンター28は、移動体通信網として携帯電話網29、固定通信網として電話回線網31を介して少なくとも前記単位回に対応した番号に着信するようになっている。

【0033】本実施形態においては、例えば1回のゲームに対応した番号と、5回のゲームに対応した番号とを備えており、1回のゲームに対応した番号に着信したときは1回の料金が課金され、5回のゲームに対応した番号に着信したときには5回分の料金が課金されることになる。従って、情報サービスセンターは、本実施形態において課金センターを構成している。

【0034】図2はゲームクレジットスイッチ33、35の回路構成を示している。ゲームクレジットスイッチ33は機械的なスイッチであり、例えば硬貨投入口15から100円玉が投入された場合には1回オンとなり、前記硬貨投入口17から500円玉が投入された場合には1回のゲームが終了したあと再びオンとなって2回目のゲームが開始され、順次計5回オンとなるものである。

【0035】前記ゲームクレジットスイッチ35はトランジスタで構成されており、そのゲートが前記MPUボード5に接続されている。従って、前記ゲームスタート同意ボタン25が押されたときには、MPUボード5からゲームクレジットスイッチ35に信号が1回送られ、ゲームクレジットスイッチ35の通電によって1回のゲームを行うことができる。また前記ゲームスタート同意ボタン27を押すことによって、MPUボード5から順次5回の信号が送られ、5回のゲームを行うことができる。

【0036】図3は前記制御部5の加入番号読み取りのブロック図を示している。制御部5は電話番号入力部37、検索部39、出力部41、情報データ43、更新部45を備えている。

【0037】前記情報データ43には、移動体通信端末21の加入者の加入番号、住所、名義などが記憶されている。情報データ43は更新部45によってデータベース47から情報データの更新ができるようになっている。データベース47は前記携帯電話網29の接続業者が保有しており、新たな加入者があったり、加入契約を停止したときには常にその情報がデータベース47に保

存されることになる。従って、前記情報データ43は常に最新の情報データを保有することができる。

【0038】そして、まず図1、図3のように、遊技場において、遊戯者がフォルダ19の接続口に移動体通信端末21を差し込むと、制御部5との間でシリアル通信が行われ、加入番号等が読み取られる。すなわち入力部3に個人情報が入力されたことになる。

【0039】さらに説明すると、図3のように、電話番号入力部37がフォルダ19側（携帯電話）から加入番号を取得し、この取得した番号は検索部39へ入力される。検索部39では、取得した加入番号によって情報データ43の情報を検索し、加入番号に相当するデータがあれば、出力部41に出力する。

【0040】出力部41からは前記フォルダ19のステータス表示部23に出力が行われ、該ステータス表示部23に加入番号、加入者住所、名義などが表示される。遊戯者はこのステータス表示部23を確認する。

【0041】ここで、制御部5の制御により、音声発生部から「暗証番号を入力して下さい」などのメッセージがあり、遊戯者は、テンキー20により暗証番号を入力することになる。入力した暗証番号は、制御部5で前記情報データ43の情報により前記同様に確認される。この暗証番号が、移動体通信端末21の所有者のものでなければ、前記音声発生部から「暗証番号が間違っています」などのメッセージが出される。従って、遊戯者は、正しい暗証番号を入力することができる。

【0042】次に、ゲームスタート同意ボタン25又は27を押すと、前記暗証番号が正しければ制御部5から同意ボタン25又は27に応じた発呼がなされる。また図2のように、ゲームクレジットスイッチ35が導通し、画面11にゲームが表示されて、操作ノブ13によってゲームを行うことができる。

【0043】前記情報サービスセンター28は、前記発呼に対応した番号に着信することによってゲームの回数に応じた課金を行なう。料金は電話回線網31の事業者が代行徴収し、通話料、代行料を差し引いた額が情報サービスセンター28に支払われる。そして、遊戲部1の管理者は、情報サービスセンター28からその手数料を差し引いた額を受け取ることができる。このようにして、遊戯者は小銭やプリペイドカード、クレジットカードなどを用いることなく、手軽にゲーム等を楽しむことができる。

【0044】前記情報サービスセンター28は、遊戯情報、例えばゲームの新着情報を記憶しており、前記発呼に応じて新着情報を発信する。前記制御部5のMPUボードは、例えば新着情報を受信して、遊戲前に画面11に出力する。従って、遊戯者はゲームの新着情報を即座に知ることができる。この新着情報はゲームスタート同意ボタン25又は27を押す前、あるいは押した後の何れのタイミングでも画面11に表示させるようにすること

とができる。

【0045】なお、前記暗証番号入力部であるテンキー20は省略し、暗証番号を入力しない構成にすることもできる。また上記実施形態では、一回のゲームの料金を定めておき、ゲームの回数により課金を行うようにしたが、遊戯部1の使用の時間加算で課金する構成にすることも可能である。即ち課金設定の自由度を高めることができる。

【0046】次に、遊技場によっては、時間帯を区切って、遊技場に入場するときに料金を徴収し、遊技場内に入った遊戯者はゲーム機等を無料で自由に使用することができるシステムを採用しているものがある。かかるシステムにおいて、前記移動体通信端末を用いた管理装置を適用することができる。

【0047】図示はしないが、前記の符号を参照しながら説明すると、遊技場を個人情報の入力により少なくとも単位回の入場が可能となるように入り口にゲートなどを設けておく。また前記同様、移動体通信端末21を着脱自在に接続する入力部3を遊技場のゲートなどに設置する。さらに入力部3に接続された移動体通信端末21から個人情報としての加入番号を読み取り、前記同様暗証番号の正しい入力により同意ボタンなどを押すことによって情報サービスセンター28へ発呼すると共に、単位回の入場を制御部5によって可能とするものである。

【0048】遊戯者は遊技場内において限られた時間ではあるが、ゲーム機を自由に使用して楽しむことができる。また情報サービスセンター28は携帯電話網29、電話回線網31を介して少なくとも単位回に対応した番号に着信し、遊戯者の遊戯場への入場に応じて課金することができる。料金徴収システムは前記同様である。

【0049】なお、この実施形態においても、一回の入場の料金を定めておき、入場の回数により課金を行うようにしたが、遊戯場への入場の時間加算で課金する構成にすることも可能である。（第2実施形態）図4は本発明の第2実施形態を示している。尚第1実施形態と対応する構成部分には同符号を付して説明し、重複した説明は省略する。

【0050】本実施形態においては、遊戯用の投入片管理としてメダル遊戯機のメダル管理に適用したものである。すなわち、本実施形態においては、払出部49と入力部3と制御部5とを備えている。

【0051】前記払出部49はメダル貯蔵部51と、計数排出機構53と、払出口55とを備えている。メダル貯蔵部51は、受け入れたメダルを整列貯蔵するものである。計数排出機構53は、制御部5の指令によって規定枚数出し、排出した枚数を制御部5に入力するものである。前記払出口55は計数排出機構53から排出されたメダル57を払い出すものである。すなわち、払出部49は制御部5からの信号によって、計数排出機構53が単位回の払出枚数、例えば100枚を計数し、メダ

ル貯蔵部51からメダルを受けて払出口55から払い出すことができる。

【0052】前記入力部3、制御部5の構成は、第1実施形態と略同様である。ただし、本実施形態において、入力部3の同意ボタン25は単位回、例えば1回のメダル払い出しに同意するものであり、同意ボタン27は5回の払い出しに同意するボタンである。従って、同意ボタン25を押したときには、払出口55から1回の払出枚数、例えば100枚が払い出され、同意ボタン27を押したときには、払出口から5回分の払出枚数、例えば500枚が払い出されることになる。

【0053】図示はしないが、他の構成は前記第1実施形態と同様である。また暗証番号入力部は、第1実施形態同様に設けることも省略することができる。

【0054】従って、入力部3に移動体通信端末21を接続すると、前記同様制御部5が個人情報としての加入番号を読み取る。同意ボタン25又は27を押すことによって、入力した暗証番号が正しければ制御部5から情報サービスセンター28へ発呼がなされ、ボタン25、27に応じた所定枚数のメダルを払出口55から得ることができる。

【0055】情報サービスセンター28では、携帯電話網29、電話回線網31を介して、ボタン25を押したときの1回、ボタン27を押したときの5回にそれぞれ対応した番号に着信し、払出部49からのメダルの払い出し数に応じて課金することができる。料金徴収システムは第1実施形態と同様である。従って、遊戯者は小銭やプリペイドカード等を使用することなく、メダル57を必要なだけ得ることができる。

【0056】尚、本実施形態に適用する遊戯用の投入片としては、メダル遊戯機のメダルの他に、パチンコ遊戯機のパチンコ玉等に適用することも可能である。（第3実施形態）図5は、本発明の第3実施形態を示している。なお、第1実施形態と対応する構成部分には、同符号を付して説明し、重複した説明は省略する。

【0057】本実施形態では、図1の第1実施形態が情報サービスセンター28を利用していいたのに対し、図5のように、インターネットプロバイダ61を利用したものである。

【0058】すなわち、電話回線網31は、インターネットプロバイダ61に接続され、インターネットプロバイダ61は、一体のユーザーWebサーバー63に接続されている。ユーザーWebサーバー63は、ユーザー機械管理サーバー65に接続されている。ユーザー機械管理サーバー65は、データベース67を備えている。データベース67は、遊戯部1である複数のゲーム機器それぞれの機械番号に応じて料金設定テーブルを記憶している。この料金設定テーブルは、ゲーム機器の増減に応じて、常にその情報がデータベース67に保存されることになる。したがって、データベース67

は、常に最新の情報データを保有することができる。また、制御部5には、遊戯部1として各ゲーム機器毎の機械番号が記憶されている。さらに本実施形態で用いる移動体形態端末21は、インターネット接続ができる形式のものを用いている。

【0059】そして、遊戯者がゲームを行うに際しては、予めインターネットプロバイダー61と契約をする。この契約は、例えば、移動体通信端末21の操作によってインターネットプロバイダー61にクレジットカードのクレジット番号等を知らせることによって行われる。これによって、インターネットプロバイダー61からは、プロバイダーIDとパスワードの発行が行われる。このプロバイダーIDとパスワードは、移動体通信端末21の表示部、あるいはスティタス表示部23に表示されることになる。なお、インターネットプロバイダー61に契約するに際し、暗証番号の入力等は、テンキー20、あるいは移動体通信端末21で行うことができる。

【0060】遊戯場において、遊戯者がホルダ19の接続口に移動体通信端末21を差し込むと、制御部5との間でシリアル通信が行われ、加入番号等が読み取られる。移動体通信端末21によって発行されたパスワードを入力する。このパスワードの入力によって発呼が行われると共に、制御部5から機械番号が読み出され、移動体通信端末21を介し、携帯電話網29へ送信される。

【0061】送信された機械番号は、電話回線網31、インターネットプロバイダー61、ユーザーWebサーバー63、ユーザー機械管理サーバー65へと伝送される。ユーザー機械管理サーバー65は、データベース67によって、機械番号に応じた料金設定テーブルを読み出す。ユーザー機械管理サーバー65が読み出した料金設定テーブルは、ユーザーWebサーバー63を介してインターネットプロバイダー61へ課金情報として送信される。

【0062】この送信があったときインターネットプロバイダー61は、電話回線網31、携帯電話網29を介しホルダ19に接続されている移動体通信端末21に承認信号を送信する。この承認信号は制御部5へ入力される。遊戯者が、ゲームスタート同意ボタン25または27を押すと、この同意ボタン25、27によるゲーム回数に応じた信号がインターネットプロバイダー61に送信され、前記料金設定テーブル上のチケット発行がなされる。また図2と同様に、ゲームクレジットスイッチ35が導通し、画面11にゲームが表示されて操作ノブ13によってゲームを行うことができる。

【0063】前記インターネットプロバイダー61は、課金センターとして機能し料金設定テーブル上で発行されたチケットに応じて課金を行う。料金は、インターネットプロバイダー61が遊戯者に請求書を送るなどして徴収し、代行料等を差し引いた額が遊戯部1の機械管理

ユーザーに支払われることになる。したがって、遊戯者は、小銭を用いることなく手軽にゲームを楽しむことができる。

【0064】なお、この実施形態においても、一回のゲームの料金を定めておき、ゲームの回数により課金を行うようにしたが、遊戯部1の使用時間で課金する構成にすることも可能である。また、本実施携帯においてもパスワードの入力に応じて、新着情報を発信することも可能である。

【0065】(第4実施形態)図6、図7は、本発明の第4実施形態を示している。本実施形態においては、遊戯場などに設置されたパーソナルコンピュータを用いてインターネット情報であるゲームソフトやワープロソフト、表計算ソフトを操作する場合に、その操作時間に応じた課金を行うようにしたものである。

【0066】すなわち、図6は、情報端末機としてディスクトップ型パーソナルコンピュータ(ディスクトップPC)69に適用したものである。ディスクトップPC69には、シリアル通信ポート71が設けられ、該シリアル通信ポート71に変換アダプタ73が接続されている。この変換アダプタ73は、物理的接続条件、論理的接続条件の変換を行うものである。この変換アダプタ73から伸びた接続端末75に移動体通信端末21を着脱自在に接続する。

【0067】また、図7は、情報端末機としてノート型パーソナルコンピュータ(ノートPC)77に適用したもので、このノートPC77にPCMCIAカード79を装着し、接続端末81に移動体通信端末21を着脱自在に接続する。

【0068】この図6、図7の場合には、前記各実施形態のようにゲーム機器に記憶されているゲームを行うのではなく、インターネット情報であるゲームソフト、ワープロソフト、表計算ソフト等をディスクトップPC69、ノートPC77で操作するものである。ゲームの場合には、インターネット上でゲームの対戦等を行うこともできる。そのときの利用時間、例えば、一時間で百円等の料金設定により、課金を行い、徴収するようにしている。

【0069】利用者がディスクトップPC69、ノートPC77を操作するときには、前記実施形態同様にインターネットプロバイダーとの契約を予め行う。この契約は、前記同様クレジットカードのクレジット番号等を知らせることによって行う。そして、移動体通信端末21あるいはディスクトップPC69、ノートPC77のキーボードによってパスワード入力をすると移動体通信端末21から読みとられた加入者番号により発呼が行われる。この発呼により、インターネットプロバイダーの課金センターへ接続され、承認信号とインターネット上の目的のプログラムとが送信される。これによってディスクトップPC69あるいはノートPC77の利用者は、

その操作によってゲーム、ワープロ、表計算等を行うことができる。

【0070】このディスクトップPC69、ノートPC77を操作しているときには移動体通信端末21の通話は、一度切断される。ディスクトップPC69、ノートPC77のプログラム操作の終了がなされると、再び発呼が行われ、インターネットプロバイダーの課金センターで時間計算が行われ、所定の課金が行われる。料金の徴収は、前記同様インターネットプロバイダーがディスクトップPC69、ノートPC77の利用者に請求書を送る等し、代行料等を差し引いた額がディスクトップPC69、ノートPC77の管理者に支払われることになる。したがって、本実施形態においても移動体通信端末21を用いて、手軽にインターネットゲーム等を楽しむことができると共に、簡単に料金徴収を行うことができる。

【0071】なお上記実施形態では、情報端末機の使用時間加算で課金するようにしたが、ゲームソフト、ワープロソフト、表計算ソフトの一つ一つに料金を定めておき、該情報の使用回数により課金を行う構成にすることも可能である。

【0072】(第5実施形態)図8は、本発明の第5実施形態を示している。上記各実施形態においては、移動体通信端末を各装置に直接接続することによって通信するようになっていたが、これを本実施形態の無線通信に置き換えることもできる。

【0073】すなわち、図8のように各機器の制御部83には、無線端末装置85が接続され、移動体通信端末21には無線ユニット87が組み込まれたものである。この無線方式は、微弱SS(スブリットスペクトラム拡散)無線であり、ブルートゥース(Bluetooth)として普及しつつある。

【0074】かかる通信方式を採用することによって、移動体通信端末21を前記戯戯部1等のホルダ19に装着したり、ディスクトップPC69、ノートPC77に接続する煩わしさがなくなり、より手軽に操作を行うこと

* とができる。

【0075】なお、上記実施形態では、本人の認証方法としてパスワードの入力や暗証番号の入力を行ったが、例えば、移動体通信端末21に指紋照合ユニットを設け、指紋認証によって本人認証を行うこともできる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態に係るブロック図である。

10 【図2】第1実施形態に係り、ゲームスタート同意スイッチの回路構成図である。

【図3】第1実施形態に係り、制御部のブロック図である。

【図4】本発明の第2実施形態に係る一部省略ブロック図である。

【図5】本発明の第3実施形態にかかるブロック図である。

【図6】本発明の第4実施形態にかかるディスクトップPCの斜視図である。

20 【図7】本発明の第4実施形態にかかるノートPCの斜視図である。

【図8】本発明の第5実施形態にかかるブロック図である。

【符号の説明】

1 戯戯部

3 入力部

5 制御部

20 20 テンキー(暗証番号入力部)

21 携帯電話(移動体通信端末)

28 情報サービスセンター(課金センター)

29 携帯電話網(移動体通信網)

31 電話回線網(固定通信網)

49 払出部

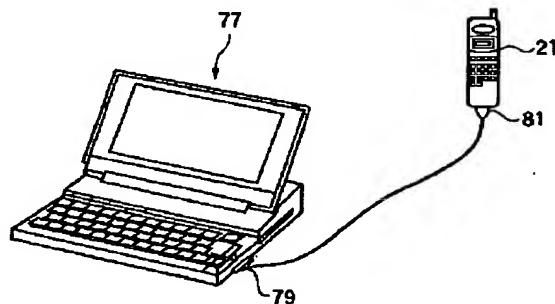
57 メダル(戯戯用の投入片)

61 インターネットプロバイダ(課金センター)

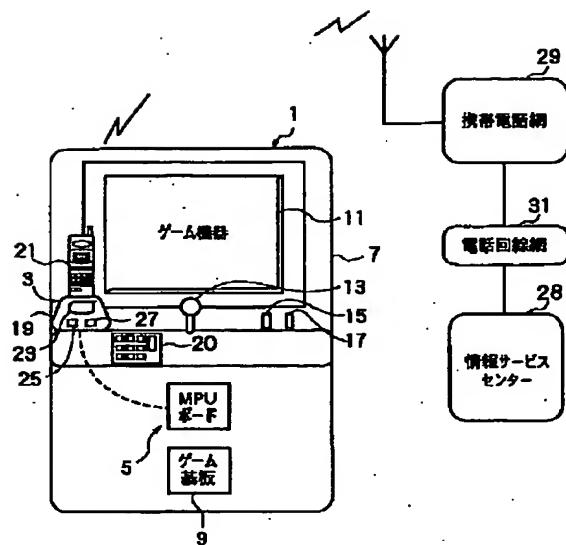
69 ディスクトップPC(情報端末機)

77 ノートPC(情報端末機)

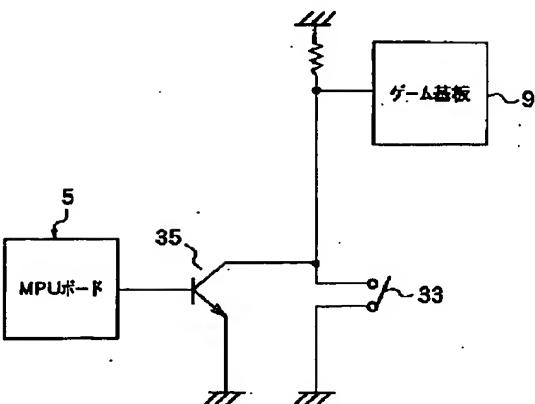
【図7】



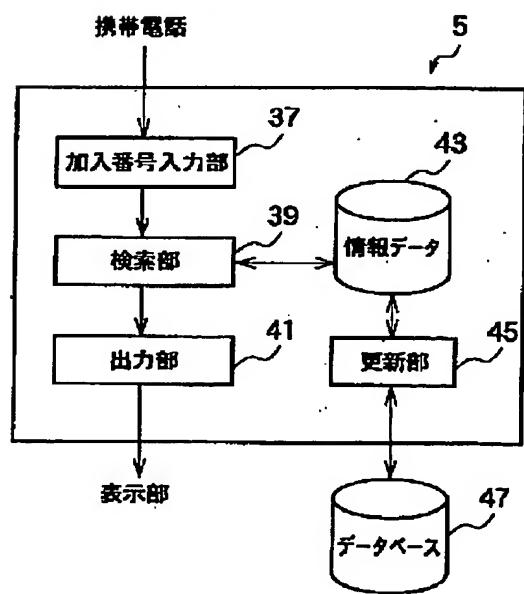
【図1】



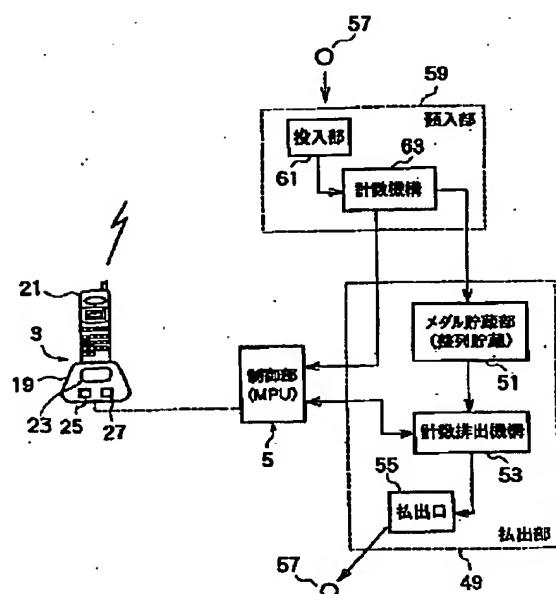
[図2]



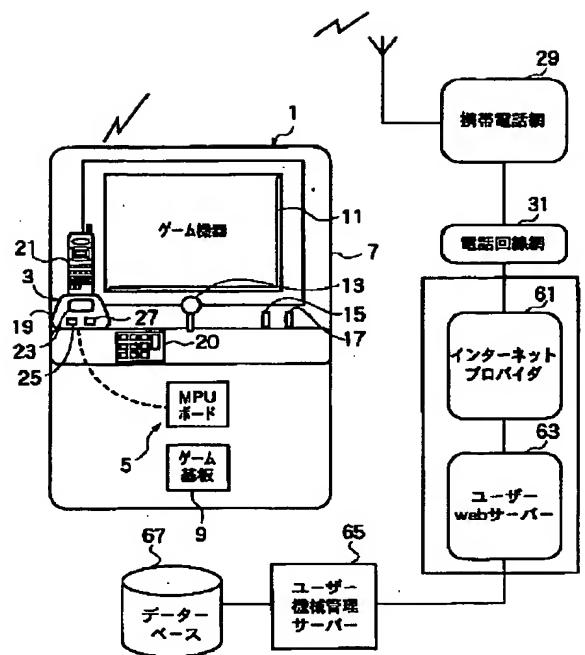
[図3]



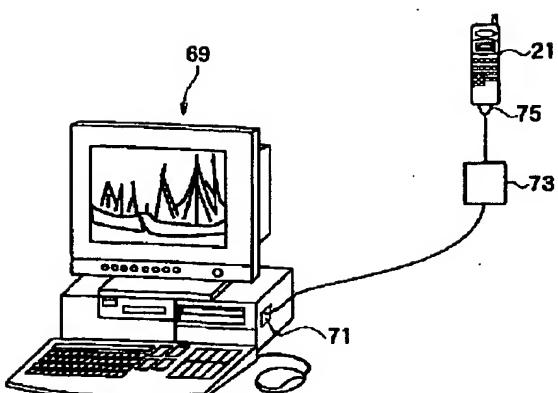
[図4]



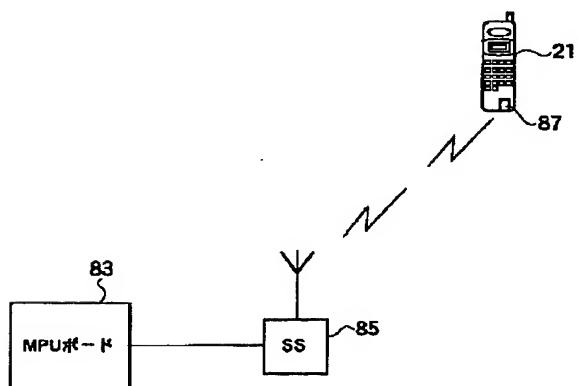
【図5】



【図6】



【図8】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 BD07 CB00 CB08 DA00 DA06
 5K025 AA09 BB10 DD06
 9A001 JJ25 JJ66 JJ76 KK62 LL03